

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
MODALIDAD A DISTANCIA



LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A
LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LENINGRADO, MUNICIPIO DE PEREIRA

Trabajo de grado para optar al título de: Especialista en Pedagogía

Línea de investigación: Formación Didáctica

Autora:
Olga Lucia Bavativa Saldarriaga

PEREIRA, COLOMBIA

2013

RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	La lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés a los estudiantes de educación básica y media de la Institución Educativa Leningrado, municipio de Pereira
Autor(es)	Olga Lucia Bavativa Saldarriaga
Director	Luz Betty Ruiz Pulido
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2013. 71 p
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	Apatía escolar – Didáctica – Lúdica – Práctica Pedagógica – Motivación

2. Descripción
Este trabajo de grado propone una estrategia didáctica basada en la lúdica, para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes en el idioma inglés, y así mismo reducir la apatía que los estudiantes de educación básica y media de la Institución Educativa Leningrado de Pereira expresan en dicha asignatura. Para este fin se realiza un diagnóstico situacional basado en una escala de actitud tipo Likert, para analizar la percepción que los estudiantes tienen de la clase y permitir el diseño de la propuesta impactando las apreciaciones de los estudiantes

3. Fuentes
Ausubel, David Paul. (2001) Teoría del aprendizaje significativo. México: Trillas, 2° Ed.
Bañuelos, A. (1993). Motivación Escolar: Estudio de Variables Afektivas. México: Perfiles Educativos. Núm. 60.
Baraldi, Clemencia. (1999) Jugar es cosa seria. Rosario: Ed. Homo Sapiens
Cuervo Grisales, Jairo Alberto. Construcción de una escala de actitudes hacia la matemática (tipo likert) para niños y niñas entre 10 y 13 años que se encuentran vinculados al programa pretalentos de la escuela de matemáticas de la Universidad Sergio Arboleda. En línea en http://ima.usergioarboleda.edu.co/pelusa/pelusa%282%29/documentos/Tesis_Jairo%20Cuervo.pdf consultado el 19 de julio de 2013
Delfín de Manzanilla, Beatriz. (2007) Actitud de los estudiantes universitarios hacia el aprendizaje del inglés. Instituto Universitario de Tecnología del Estado Trujillo- Extensión Boconó. Estado Trujillo, Venezuela. En línea en: http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/view/339/761 Consultado el 18 de julio de 2013
Díaz Barriga, F. (2001). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.
Flórez, R. (1999). Evaluación Pedagógica y Cognición. En línea en: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SsEXdyhDVi4J:evaluaciondelosaprendizajes.wikispaces.com/file/view/intlectura7.doc+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co . Consultado el 18 de julio de 2013
Galeana de la O. Lourdes. Aprendizaje basado en proyectos. En http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf . Consultado el 2 de octubre de 2008

- García Esquivel, Raquel (2011). Estudios sobre la motivación y los problemas de convivencia escolar. Universidad de Almería. En línea en http://repositorio.ual.es/jspui/bitstream/10835/1179/1/Garcia_Esquivel_Raquel.pdf, consultado el 19 de agosto de 2013
- Henao, Walbert. (2007) Como entender la Lúdica como estrategia pedagógica. Bogotá: Eduteca
- Hernández, M. (2002) Motivación animal y humana. México: El Manual Moderno
- I.E. Leningrado. (2013). En línea en <http://leningrado.edu.co/> consultado el 20 de septiembre de 2013
- Mendoza, Esmeralda (2005) La motivación. Valencia, Venezuela: Universidad de Carabobo. En línea en: <http://www.ilustrados.com/tema/7396/Motivacion.html> consultado el 18 de julio de 2013
- Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación en Colombia. Bogotá: Cerlibre
- Nieto, J (2004). Estrategias didácticas para mejorar la práctica docente, Madrid: CCS
- Kemmis, S. y McTaggart, R. (1992). Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona: Laertes.
- Ochoa Florez, Rafael. (1998). Hacia una pedagogía del conocimiento. Bogotá: McGraw Hill
- Ordorica, D. (2010). Motivación de los alumnos universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera. En línea en revista electrónica de la Mediateca del CELE UNAM <http://cad.cele.unam.mx/leaa/cnt/ano03/num02/0302a04.pdf>. Consultado el 14 de agosto de 2013
- Ponce, M. (2005) Cómo enseñar mejor. Técnicas de asesoramiento para docentes, Barcelona: Paidós
- Pozo, J (1996). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Madrid: Eds. Morata
- Romero, Lorena y otros. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela. Revista Digital. En línea en <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm> Consultado el 15 de julio de 2013
- Zambrano Leal, Armando (2005). Didáctica, Pedagogía y Saber. Bogotá: Editorial Magisterio
- Vera Vélez Lamberto (2008) La investigación cualitativa. En línea en <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html> consultado el 15 de octubre de 2013

4. Contenidos

El presente trabajo aborda el tema de la motivación como factor determinante del aprendizaje y la lúdica como estrategia esencial en el quehacer pedagógico. Muestra una propuesta basada en un conjunto de juegos que permiten al estudiante fortalecer las competencias básicas de una segunda lengua y apropiarse de los contenidos expuestos en su clase de inglés, así como hacer de la asignatura un escenario divertido de aprendizaje. Teniendo la fortaleza de las competencias en una segunda lengua, el estudiante está preparado para afrontar los retos que el exige la actual sociedad globalizada.

5. Metodología

Tipo de investigación. cualitativa descriptiva

Población: comunidad de la Institución Educativa Leningrado de la Ciudad de Pereira

Muestra: estudiantes de grado 10º en un total de 33 alumnos (18 hombres - 15 mujeres) en edades comprendidas entre los 15 y 18 años

Instrumento de recolección de información: escala actitudinal tipo Likert

Resultados: se corrobora la apatía que los estudiantes tienen frente al aprendizaje de esta lengua extranjera, una creciente falta de interés y una percepción de monotonía y desapego por el aprendizaje

Propuesta: APRENDO JUGANDO... EL INGLÉS ME ESTÁ GUSTANDO. Juegos para motivar la enseñanza del inglés

6. Conclusiones

El interés de la presente investigación ha sido el de implementar la estrategia lúdica como método didáctico generador de interés hacia el aprendizaje del idioma inglés, dado el alto desinterés y el clima escolar desmotivante que expresan los estudiantes.

Se logró identificar la monotonía de la clase y a la falta de claridad en relación a los logros esperados en el aprendizaje del idioma inglés, así como a su utilidad en la construcción de su proyecto de vida como causas de tal.

El juego como estrategia didáctica contribuirá a fomentar un clima de aprendizaje mucho más dinámico y atrayente para los estudiantes.

Presentar una batería de juegos constituye un aporte significativo a la didáctica de la asignatura y permite generar un material para la institución.

Elaborado por:	Olga Lucia Bavativa Saldarriaga
Revisado por:	

Fecha de elaboración del Resumen:	Dd 30	Mm 11	Aaaa 2013
--	----------	----------	--------------

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
1. PROBLEMA	10
1.1. PLANTEAMIENTO	10
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
2. JUSTIFICACIÓN	13
3. OBJETIVOS	15
3.1. OBJETIVO GENERAL	15
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. MARCO REFERENCIAL	16
4.1. MARCO DE ANTECEDENTES	16
4.2. MARCO CONTEXTUAL	19
4.3.1. La motivación escolar	22
4.3.2. La lúdica como estrategia didáctica	28
5. DISEÑO METODOLÓGICO	36
5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	36
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	36
5.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	37

5.3.1. Construcción de una escala actitudinal tipo Likert	37
5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS	38
6. PROPUESTA	40
6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	40
6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	40
6.3. JUSTIFICACIÓN	40
6.4. OBJETIVO	41
6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	41
6.6. RECURSOS.....	57
6.7. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	64
6.8. INDICADORES DE LOGRO ESPERADOS	65
7. CONCLUSIONES	66
8. BIBLIOGRAFÍA	67
9. ANEXOS.....	71
ANEXO A. ESCALA LIKERT APLICADA A ESTUDIANTES DEGRADO 10 I.E.	
LENINGRADO	71

INTRODUCCIÓN

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación básica secundaria, está referenciada dentro del Plan Nacional de Bilingüismo, en el interés que tiene el Ministerio de Educación Nacional por dotar al estudiante de herramientas para comunicarse en inglés con estándares internacionales, dada la importancia de este idioma como lengua universal, para lo cual es preciso desarrollar competencias a lo largo del sistema educativo.

Sin embargo, los estudiantes no tienen claridad sobre la importancia de esta lengua extranjera, en relación a la comunicación intercultural, en engranaje con los momentos históricos del país; esto se evidencia en la apatía que demuestran en sus clases. Para sistematizar la investigación se ha tomado como referente contextual a los estudiantes de educación básica y media de la Institución Educativa Leningrado del municipio de Pereira, haciendo un análisis general de sus competencias en relación con los resultados de las pruebas Saber 2012, en su desempeño a lo largo de sus años lectivos y en la observación directa en el aula de clase. Igualmente se diseñó una escala de actitud frente al aprendizaje del idioma inglés, basado en el sistema de escala Likert, la cual arrojó como principal resultado una apatía generalizada, un desinterés por la asignatura y una necesidad prioritaria de establecer una didáctica que fortalezca las habilidades comunicativas en este idioma en los estudiantes.

El objetivo general de este trabajo es proponer una estrategia lúdica como método didáctico generador de interés hacia el aprendizaje del idioma inglés, en estudiantes de educación básica y media de la institución educativa Leningrado de la ciudad de Pereira. Para cumplir con dicho objetivo se identificarán las causas de la apatía hacia la enseñanza del inglés por parte de los estudiantes, a través de la indagación diagnóstica ya mencionada, lo que permite saber las

razones por las cuales los estudiante expresan desinterés, si tiene relación con la metodología aplicada por el docente, lo que contribuye a tomar medidas de acción para mejorar la práctica didáctica. Un segundo objetivo específico es proponer el juego como estrategia didáctica que contribuya a mejorar el interés frente a esta asignatura, mostrando cómo la lúdica aporta elementos substanciales, anotando además que las metodologías tradicionalmente utilizadas están basadas en situaciones irreales, fuera de contexto y en algunos casos, fuera de las necesidades de los estudiantes; el juego en cambio permite un acercamiento del idioma a su realidad inmediata, lo que aporta un aprendizaje significativo. El último objetivo es establecer una acción mejoradora a través de una batería de juegos didácticos que sirva a los docentes del área para su labor educativa, lo que constituye una contribución a la investigación en el área y a la puesta en marcha de otros proyectos educativos a futuro.

Esta propuesta se justifica porque está comprobado que la experiencia de enseñar jugando aporta mucho más que la clásica clase magistral. El juego se ha destacado en los diferentes modelos pedagógicos por sus aportes en el desarrollo psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico del individuo, además la incorporación del juego como un elemento motivador, fomenta la creatividad y espontaneidad del estudiante.

Es innegable la relación tan estrecha que existe entre el jugar y el aprender por lo que su combinación en el aula propicia la participación espontánea del estudiante en un ambiente ameno y cómodo. El juego aporta en relación a la expresión verbal de forma natural, favorece el desarrollo de habilidades de interacción social, el sentirse parte integral de un grupo, tiene principios de inclusión ya que aquellos estudiantes tímidos encuentran la oportunidad para expresar con libertad sus opiniones y sentimientos porque a través del juego se sienten libres de inhibiciones.

Por otra parte, siendo la motivación un factor determinante en el aprendizaje, el juego es un elemento altamente motivador. Además la enseñanza está centralizada totalmente en el estudiante, haciendo énfasis en la comunicación efectiva y no en los errores. Las actividades lúdicas crean un clima positivo, incitan a la participación y favorecen el trabajo cooperativo, posibilitando que los estudiantes más débiles aprendan de los más aventajados y así mismo permite la puesta en práctica de diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, cinético, entre otros).

Se espera que en la asignatura de inglés esta didáctica permita situaciones comunicativas auténticas, con el propósito de intercambiar mensajes, y no actividades mecánicas de repetición que la mayoría de las veces resultan tediosas y estériles. Así mismo, se espera que este sea un recurso eficaz para aprender y reforzar habilidades lingüísticas (escucha, habla, lectura, escritura) así como los diversos aspectos de la lengua (estructuras, vocabulario, fonética) en contextos significativos.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO

A pesar de que el idioma Inglés es ampliamente difundido, y que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha establecido unos parámetros claros en procura de establecer el bilingüismo, se observa una apatía generalizada de los adolescentes en relación al aprendizaje en general y en particular a aprender el inglés de forma estructurada, siguiendo los lineamientos básicos. Los estudiantes tienen un acercamiento a este idioma a partir de la música y la tecnología, pero no es suficiente para querer aprender de manera sistemática.

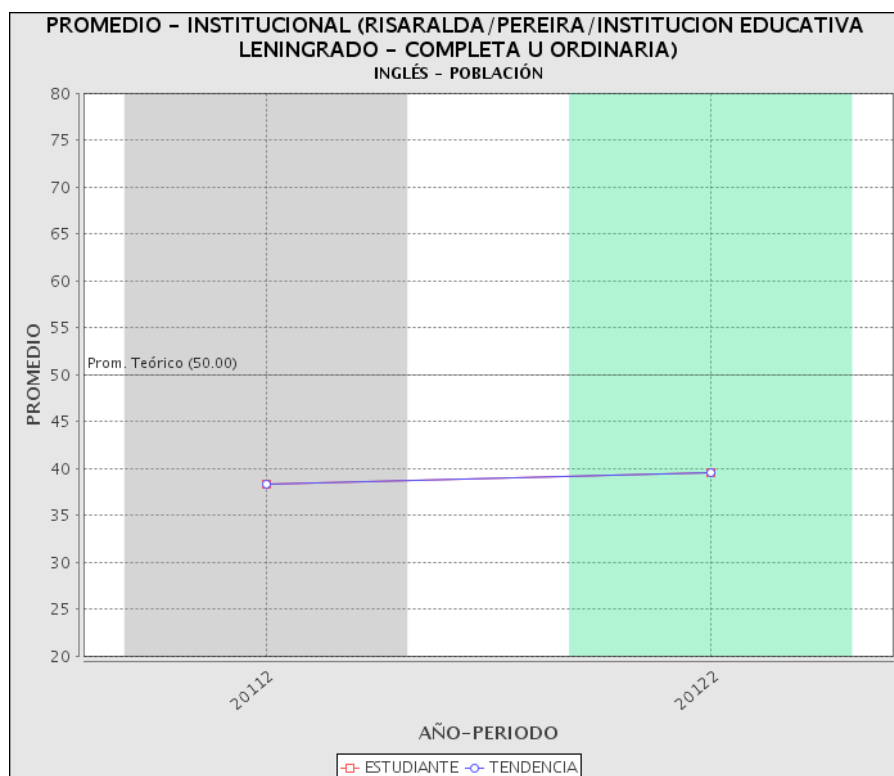
Desde la observación directa, dicha apatía se experimenta en la pérdida generalizada del entusiasmo hacia el estudio, la negación por la realización de trabajos en el aula y extra clase, por la escasa participación en actividades de aprendizaje.

En clase es evidente que los estudiantes rechazan la metodología con que se imparte la asignatura, ya que el objeto de estudio en la enseñanza de la segunda lengua ha sido enfocado hacia las descripciones de la misma, provenientes de la gramática y el análisis lingüístico, las cuales redundan en una variedad de métodos y enfoques, como los siguientes:

- MÉTODO GRAMATICAL – TRADUCCIÓN: los estudiantes conocen y memorizan las reglas gramaticales y el vocabulario a fin de traducir textos.
- MÉTODO AUDIOLINGUAL: este método propone la repetición y práctica mecánica de estructuras a fin de automatizarlas.
- ENFOQUE COMUNICATIVO: Comunicarse es el propósito fundamental, se lee, se escribe, se habla y se escucha en la lengua extranjera.
- APRENDIZAJE POR PROYECTOS: la lengua a aprender se incorpora a los temas de otras asignaturas a través de proyectos

Pero este método no es aceptado por los estudiantes, quienes no muestran avance alguno en su proceso de aprendizaje, lo que se observa en los resultados de las pruebas Saber 2011 y 2012, donde la asignatura presenta una tendencias muy por debajo del promedio teórico, como consecuencia de la apatía mencionada (Ver gráfico 1), resultados estos que dejan mucho que desear en relación con la adquisición de competencias en este idioma.

Gráfico 1. Resultados Icfes, prueba inglés 2011-2012



Fuente: Icfes interactivo: <http://www.icfesinteractivo.gov.co/historicos/>

Después de realizar una prueba diagnóstica utilizando una escala tipo Likert, de medición de la apatía (Ver anexo A), se pudo comprobar que los estudiantes no tienen el menor interés por estudiar inglés porque la asignatura no les es amena, no la consideran valiosa ni necesaria, se

sienten incómodos y nerviosos frente a las tareas y evaluaciones, experimentan dificultad respecto a su aprendizaje, obtienen escasos logros, no disfrutan de las actividades realizadas dentro y fuera de clase, porque les parece algo rutinario y presentan dificultad física y emocional frente al curso.

Esta problemática les cierra las puertas, pues la desmotivación por aprender inglés hace que lleguen al nivel Universitario sin las competencias mínimas requeridas para seguir estudios relativos a la lengua, leer y entender textos de investigación, comprender lenguaje técnico de maquinaria, equipos, entre otros. Además su vida laboral está limitada a un solo idioma, en tiempos de globalización y apertura tecnológica, donde el inglés ocupa un lugar preponderante para el desarrollo laboral.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera la lúdica se convierte en estrategia didáctica para la enseñanza del inglés a los estudiantes de educación básica y media de la Institución Educativa Leningrado, del municipio de Pereira?

2. JUSTIFICACIÓN

El idioma inglés es la lengua oficial de unos cuarenta y cuatro países (44) y hablado por casi cuatrocientos millones de personas, se han convertido en uno de los más utilizados, es hoy día la lengua de la aviación, los deportes internacionales, la música, el cine, el correo, los negocios, el comercio, la tecnología, las computadoras y la ciencia. Por ello tener la apropiación y las competencias en relación a una lengua extranjera como el inglés es una oportunidad de desarrollo tanto social como cultural y cognitivo, fortalecen el conocimiento y respeto por otras culturas, y contribuye a valorar la pluralidad y las diferencias propias de un entorno globalizado.

Existen cientos de razones para aprender inglés: las oportunidades que se abren con el manejo de una lengua extranjera, sobre todo ésta que es la lengua internacional más difundida y un instrumento de comunicación estratégico en diversas áreas del desarrollo humano. Además de permitir a los estudiantes estar en igualdad de condiciones para aprovechar recursos educativos en el exterior y mejores oportunidades laborales a futuro.

Pero más que resaltar las bondades del aprendizaje del inglés, hay que rescatar la didáctica lúdica en relación con la enseñanza de una lengua extranjera, ya que las actividades pedagógicas a partir del juego, enriquecen los conocimientos, contribuyen al desarrollo de habilidades y competencias en los educandos y generan interés, por lo que implementar dichas estrategias impacta el contexto escolar.

La lúdica como estrategia pedagógica es válida porque contribuye al fortalecimiento de competencias y al desarrollo integral de los individuos. Se pretende que los estudiantes puedan jugar y ampliar su fantasía, su imaginación, lo que transforma un objeto en otro y en su mundo de juego le otorga a las cosas una vida distinta. Hay que recordar que para los jóvenes jugar no es sólo satisfacer una necesidad natural sino el ejercicio de una actividad indispensable para su

normal desenvolvimiento psicofísico. A través de actividades con juegos, adquieren un sin número de experiencias que les permiten comprender cuáles son sus derechos y los derechos ajenos y de este modo pueden asimilar las normas para vivir en sociedad. Pueden aprender inglés desde su contexto, motivando con ello el descubrimiento de sus potencialidades para beneficio personal en su proyecto de vida.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Proponer la implementación de la estrategia lúdica como método didáctico generador de interés hacia el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica y media de la institución educativa Leningrado de la ciudad de Pereira

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las causas de la apatía hacia la enseñanza del inglés por parte de los estudiantes, a través de una indagación diagnóstica por medio de una escala Likert
- Proponer el juego como estrategia didáctica que contribuya a mejorar el interés frente a esta asignatura.
- Presentar juegos didácticos que sirvan a los docentes del área para su labor educativa

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. MARCO DE ANTECEDENTES

Algunas de las reseñas escritas de investigaciones relacionadas con el Proyecto de Investigación son las siguientes:

El texto cien juegos y actividades lúdicas para enseñar inglés del escritor Francisco Moreno Mosquera (s.f.), plantea razones de orden pedagógico, psicológico y lingüístico para utilizar la lúdica como estrategia de enseñanza de esta lengua, y presenta los juegos y actividades distribuidas por niveles: elemental, intermedio y avanzado, cada nivel con dos subniveles, ajustados a los estándares del Marco Común Europeo de Referencia, de acuerdo con su grado de complejidad.

Por otro lado, se tiene como referente la propuesta lúdico - pedagógica para la enseñanza del inglés en el grado primero de la básica primaria, “jugando y conociendo vamos aprendiendo inglés” de Jaidi Milena Culma Lugo, trabajo investigativo orientado a modificar las prácticas de enseñanza para el aprendizaje del inglés con contenidos que se utilizan en la cotidianidad como son: los saludos, la familia, los colores, entre otros, mostrando la necesidad de crear un proyecto con experiencias significativas que potencien la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua (inglés). Su objetivo general fue diseñar una propuesta lúdico-pedagógica pertinente para la enseñanza y aprendizaje del inglés en el grado primero de primaria de la Institución Educativa Ciudadela Siglo XXI, sede El Triunfo, y para ello se centró en especificar los antecedentes desde lo metodológico, didáctico y teóricos que orientan el aprendizaje y la enseñanza del idioma extranjero inglés; identificar los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en el grado primero de la institución educativa objeto de práctica e investigación; proponer una alternativa

metodológica, que permita favorecer la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en el grado primero a través del juego e implementar y validar la alternativa metodológica a través de proyectos de aula.

Juegos comunicativos en la enseñanza de lenguas extranjeras por Nourine Elaid Lahouaria de la Universidad de Oran (Argelia) es otro texto que define el juego y muestra su importancia cultural, social y pedagógica, proponiendo que sin el juego comunicativo, el aprendizaje de la lengua no se puede realizar en el contexto escolar, pues es la estrategia que permite que la lengua se no vuelva un objeto exterior que tenemos que aprender.

Games for the development of the listening skills, es una propuesta que busca experimentar qué tan eficaces pueden ser los juegos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los niños de primaria del colegio Canceles de la ciudad de Pereira. Basados en la habilidad de la escucha. Para el desarrollo de dicha propuesta se plantearon interrogantes como: ¿qué tan útil puede ser desarrollar la habilidad de escucha en inglés como lengua extranjera por medio de juegos para los niños de la escuela Canceles? ¿Qué influencia o impacto, tienen los juegos, a través de actividades auditivas en el desarrollo de la habilidad de la escucha? Con base en estos interrogantes se planteó el objetivo: Reconocer y analizar cómo es el proceso de los niños de Canceles, al hacer uso de Los juegos. Referente al diseño de investigación, para dar solución a estas preguntas, se hizo uso de un estudio cualitativo interpretativo, este incluye una ilustración y explicación de todos los eventos que acontecieron en la implementación de los métodos de enseñanza, así mismo, se manejaron instrumentos como el diario, las encuestas y videos para recolectar información por un periodo de dos meses, con la información obtenida, se realizó un estudio analítico en el cual se codificaron los datos, produciendo así unos hallazgos, que dieron respuesta a los interrogantes formulados inicialmente. Todo esto se llevó a cabo con base en

teorías desarrolladas por especialistas afines con el proyecto. Este trabajo se desarrolló con alumnos de escasos recursos con edades entre 10 y 13 años, las actividades se basaron en el trabajo con cancioneros en inglés, juegos de deletreo, lectura de historias y cuentos tradicionales entre otras.

Otra propuesta revisada es el texto *Leyendas para aprender a vivir el inglés*, proyecto que tiene como finalidad mejorar el aprendizaje del inglés a través del trabajo con mitos y leyendas de la región, los alumnos se apropian de su tradición y luego la multiplican a sus compañeros a través de obras de teatro con títeres, mejorando así el dominio de la segunda lengua. El trabajo fue desarrollado en la Institución Educativa San Bernardo, colegio público del corregimiento de Barcelona, municipio de Calarcá, departamento de Quindío. La Ciudadela Educativa San Bernardo es una de las tres sedes que la conforman. Es la más grande y en ella se imparte educación preescolar, básica y media a casi 2000 estudiantes. El énfasis del colegio es el empresarial, en articulación con el SENA. Fue allí donde se detectó que la población podría mejorar sus ingresos y proyectar las tradiciones si hablara el inglés, pues este departamento es uno de los destinos favoritos de turistas nacionales y extranjeros. Lo anterior hizo cuestionar la labor y práctica pedagógica de la docente de inglés de dicha institución y autora de la propuesta, para lograr contextualizar el aprendizaje de la segunda lengua y hacerlo significativo. Así surgió la propuesta de mejorar el nivel de desempeño de los alumnos con el estudio de la tradición oral, llevarlos a enamorarse del inglés y de los mitos, leyendas e historias fantásticas de los abuelos. La propuesta ha servido como campo de reflexión para los docentes de lengua extranjera de la Ciudadela Educativa San Bernardo, porque se ha observado que ha mejorado el desempeño de los estudiantes y los ha motivado a interactuar en inglés. Los espacios lúdicos han aportado al

cambio en el área de inglés, y aprender haciendo y en contexto ha permitido que éste se convierta en una fortaleza de la comunidad académica de Barcelona (Quindío).

4.2. MARCO CONTEXTUAL



Imagen 1. Escudo

La Institución Educativa Leningrado está ubicada en la carrera 28 C calle 80 Barrio Leningrado, en la comuna San Joaquín del municipio de Pereira, departamento de Risaralda. Es una Institución Educativa Mixta de carácter Oficial que ofrece a la comunidad los programas de Preescolar, Educación Básica en los ciclos de Primaria y Secundaria, lo mismo que la Educación Media Académica para niñas (os) y jóvenes. Estos programas se hacen extensivos a la población adulta por ciclos, de acuerdo a la modalidad 3011. Cuenta con 21 docentes y 2 directivos docentes.

Su misión institucional es “ofrecer a la Comunidad Educativa una educación integral; promoviendo las capacidades innovadoras que fortalezcan los valores de respeto, sabiduría y virtud para que se desempeñen asertivamente en su entorno personal, familiar y social” (I.E.Leningrado, 2013).

Tiene como visión institucional “ser reconocida para el año 2017 por la calidad en los procesos formativos, el alto nivel de apropiación de los valores institucionales y el estímulo en el

ámbito cultural y deportivo, contribuyendo así al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad”. (I.E.Leningrado, 2013).

Un estudio adelantado por parte del establecimiento educativo LENINGRADO, arrojó las siguientes cifras: “para el año 2006, de los 29 estudiantes que salieron de 9º, solo 13 siguieron sus estudios en grado 10º en otras instituciones educativas (el 45%), de los 21 estudiantes que salieron de 9º en el año 2007, se conoció que solo 9 de ellos siguieron en grado 10º en otros colegios (el 43%), para el año 2008, de los 19 graduandos del grado 9º, solo 8 siguieron sus estudios en otras instituciones educativas (el 42%), mientras que los demás se retiraron del sistema educativo, es decir, fueron estudiantes que desertaron del sistema educativo de la ciudad” (I.E.Leningrado, 2013)..

Las causas son muchas, entre las más comunes se tienen: los bajos ingresos de las familias que requieren que los hijos ayuden a sostener el tren de gastos; otra de las causas importantes tiene que ver con los costos de transporte para seguir estudiando, debido a que en muchas ocasiones las instituciones educativas que ofrecen los grados 10 y 11 del entorno cercano, reportan ya no tener cupos disponibles y que tan solo pueden cubrir los propios estudiantes, debiendo en muchas ocasiones que salir del entorno inmediato hacia otros sectores de la ciudad; del mismo modo otra de las causas es la conformación de parejas o de familias de adolescentes por no decir de niños, que en muchas ocasiones se acompañan de embarazos no deseados, es decir, se dedican a una vida marital que repite el ciclo de vida familiar, de la desesperanza o de la sumisión, la adaptación a igual ritmo o estilo de vida que la de los padres, quienes en muchas ocasiones terminan dándoles vivienda y alimentación porque el desempleo cada vez los golpea con mayor intensidad, porque al no haber ni siquiera terminado su bachillerato, no son mano de obra pertinente.

Otro aspecto importante es la adaptación a un entorno escolar diferente, lo cual va en tres sentidos, el primero: tiene que ver con el acoplamiento del estudiante de este sector de influencia de la carrilera, el cruce y de los barrios aledaños, en entornos escolares de otros sectores, donde empieza a jugar un papel importante para el comportamiento, los estilos de vida en el que se desenvuelven los educandos, como por ejemplo el comportamiento de los jóvenes al interior de sus grupos de amigos o pandillas, lo cual genera riñas permanentes con los otros educandos, los cuales buscan dominar, resolver los problemas de formas no amigables, etc., etc., el segundo aspecto está íntimamente ligado al primero y es que los jóvenes al interior de su entorno han dividido el territorio en zonas de acceso restringido, lo que genera incluso el riesgo de sus vidas o la de los demás, porque son de otro grupo o banda o están en el territorio que no es. El tercer aspecto tiene que ver con la imagen con la que cuentan las personas de este sector de la ciudad, bien sea los padres de familia, acudientes y los propios educandos, lo cual hace que de entrada los señalen, alejen o discriminen y por esta razón no se adaptan a otros planteles educativos; tanto es así que para el año 2008, se presentó el proyecto de fusión de los establecimientos educativos Sofía Hernández Marín del barrio La Isla y LENINGRADO, pero la comunidad se opuso argumentando problemas de seguridad que si era en uno u otro colegio no llevaba a los niños y otras circunstancias más que no se expresan en el informe.

Así las cosas, en los establecimientos educativos del entorno inmediato de LENINGRADO, como son: Sofía Hernández, Byron Gaviria, Guayacanes, Alfonso Jaramillo y el Rodrigo Arenas ya se les ha aprobado la media, en donde ninguno se ha visto con dificultad para atender su población, no siendo así con la comunidad educativa de LENINGRADO, donde los jóvenes como se ha dicho no pueden continuar sus estudios de una manera normal y funcional y por el contrario, todos los años son los mismos dolores de cabeza para los padres

tener que buscarle cupo y tener que rogar muchas veces que les acepten sus hijos aún a sabiendas de los costos que esto implica.

Para resolver en gran medida esta situación de pérdida de población estudiantil del establecimiento educativo LENINGRADO y se consolide una comunidad educativa integral de este entorno hostil y en medio de esta población tan vulnerable de la ciudad, se solicitó ante la Secretaría de Educación Municipal, la posibilidad de ampliar a la educación media académica en la institución educativa LENINGRADO, con las características enunciadas en el plan de estudios, por lo que desde el año 2011 el establecimiento cuenta con grados 10° y 11°.

4.3. MARCO TEÓRICO

4.3.1. La motivación escolar

Es innegable que dentro de las labores del docente, se encuentra la de acercar al estudiante al aprendizaje. Esto es lo que promueve el constructivismo como corriente pedagógica, que hace énfasis en la relevancia de identificar y dar la debida atención a las necesidades y estados psicológicos de los alumnos, a sus conductas previas, en relación con el proceso enseñanza – aprendizaje. En este sentido vale la pena pensar que *“el conocimiento se produce cuando la actividad cognitiva individual se combina con las necesidades psicológicas de los individuos”* (Delfin de Manzanilla, 2007).

El conocer dichas circunstancias es una actividad previa al desarrollo de la labor docente y que sirve de preámbulo a la tarea motivadora o de estímulo hacia el aprendizaje. Hay que tener claro que la motivación, eso que induce a una persona a llevar a la práctica una acción, es

elemento primordial para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es papel del docente inducir motivos en sus estudiantes hacia el aprendizajes, teniendo claro que *“la motivación escolar no es una técnica o método de enseñanza particular, sino un factor cognitivo presente en todo acto de aprendizaje”* (Mendoza, 2005). La motivación condiciona la forma de pensar del estudiante y con ello el tipo de aprendizaje resultante. Los factores que determinan la motivación en el aula se dan a través de la interacción entre el profesor y el estudiante, por lo que acceder a los recursos didácticos que motiven al estudiante y lo predispongan efectivamente hacia el conocimiento constituye la verdadera tarea pedagógica.

La motivación concierne a la dirección activa de la conducta hacia ciertas categorías preferenciales de situaciones o de objetos. Young (1961, p.24, citado por García, 2011, p.9) la considera como el proceso para despertar la acción, sostener la actividad en progreso y regular el patrón de actividad. La motivación intrínseca empuja al individuo a querer superar los retos del entorno y los logros de adquisición de dominio hacen que la persona sea más capaz de adaptarse a los retos y curiosidades del entorno.

Un factor importante que influye en la motivación es el ambiente en el aula de clase, esto es algo esencial para que de ahí se lleguen a dar y a cumplir las metas señaladas. Un factor motivacional esencial es el mismo maestro y aunque no sea consciente de ello, en realidad es quien puede frenar el aprendizaje, o por el contrario impulsar al estudiante a alcanzar su conocimiento, puede satisfacerlo plenamente o llenarlo de frustración. Por ello el docente debe ser capaz de buscar alternativas que dirijan la motivación hacia sentimientos de interés y satisfacción por el aprendizaje.

La enseñanza debe partir de situaciones reales de los estudiantes, de su interés vital, para que el proceso de pensar y de aprender sea algo alimentado por sí mismo, con sus ideas y

experiencias previas. Cuando en el aula el estudiante vivencia su conocimiento se experimenta una alegría, la satisfacción que obtienen del aprendizaje vital y las ansias de buscar un nuevo conocimiento.

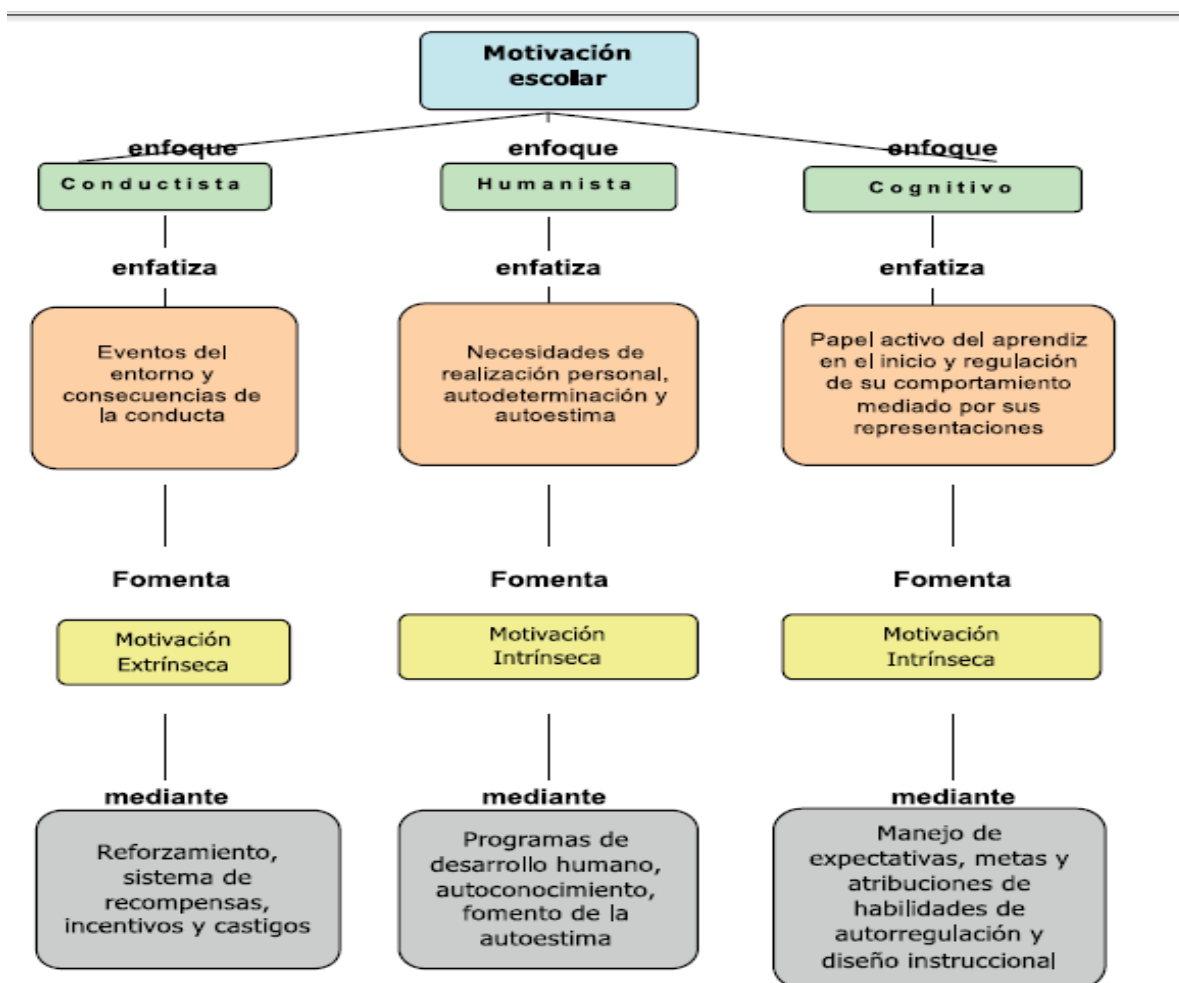
La motivación es entendida como *“la focalización del individuo para satisfacer determinadas necesidades percibidas, un elemento dinámico, de impulso a la acción”* (Ochoa, 1998, p.12). De esta manera es importante que se establezcan estrategias pedagógicas para facilitar no solo la adquisición del conocimiento sino también el almacenamiento y la utilización de la información, es decir, que el docente pueda llevar a cabo actividades intencionales sobre determinadas informaciones, pero con un contenido de realismo, emotividad, y propósito para que sean adquiridas, retenidas y utilizadas posteriormente, asegurando aprendizaje significativo

En relación con el tema de estudio, la motivación hacia el idioma inglés como lengua extranjera, Garner 1979 (citado por Ordorica, 2010) sugiere que las expectativas en cuanto a bilingüismo, combinadas con las actitudes hacia el segundo idioma y la cultura de éste forman la base de lo que es la actitud del individuo hacia el aprendizaje de idiomas. Así mismo, sugiere un modelo que introduce las cuatro diferencias individuales que se cree tienen la mayor influencia en la adquisición de un segundo idioma. Éstas incluyen las variables de inteligencia, aptitud para los idiomas, motivación y ansiedad situacional.(Ordorica, 2010, p.5). Según este autor, la motivación se relación con la tarea de aprender a aprender, la competencia existencial (saber ser) y la conciencia intercultural. En este último punto se puede mencionar la importancia que tiene el hecho de que el alumno compare su propio entorno cultural con el de otro país y así esté consciente de la diversidad que existe en el mundo, enriquezca su idioma y conozca cómo se percibe su cultura en otros países (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, p.103-104, citado por Ordorica, 2010, p.5). Debe reconocer su posición y la de su propio país en

el mundo globalizado actual, especialmente cuando una gran cantidad de personas en el mundo, aún en naciones con altos índices de pobreza, hablan dos o más idiomas.

El autor plantea en relación con la motivación y sus diferentes enfoques el siguiente gráfico

Imagen 2. Teorías psicológicas que explican la motivación en educación.



Fuente: Ordorica, D. (2010).

<http://cad.cele.unam.mx/leaa/cnt/ano03/num02/0302a04.pdf>

En términos generales la motivación hacia el aprendizaje, aquella referida al ámbito del salón de clase, en el que el alumno está comprometido con su aprendizaje, está definida como: una red de razonamientos, valores, habilidades y disposiciones que permiten al alumno entender lo que significa comprometerse en actividades científicas con la intención de lograr sus metas de aprendizaje y al mismo tiempo estar consciente de las estrategias que usa para lograrlo. (Ordorica, 2010, p.10)

Esta motivación comprende la motivación intrínseca y extrínseca. La primera, también llamada integrativa, refiere que *“cuando se está comprometido con la tarea como tal se busca dominar el conocimiento, se aprende en las oportunidades que se presentan; el aprendizaje es libre, placentero y se convierte en un atributo endógeno”* (Bañuelos 1993, p. 60). A esto apunta la motivación intrínseca, cuando capacidad e interés interactúan aplicando todas las habilidades que le son posibles por decisión y gusto propio. Este tipo de estudiantes intrínsecamente motivados tienden a elegir tareas más creativas que impliquen un reto mayor; experimentan más placer al aprender y están más activamente involucrados en actividades dentro y fuera de la actividad académica

El otro tipo de motivación, la extrínseca es también llamada instrumental y ocurre cuando lo que se persigue es conseguir una habilidad de la cual obtenga un beneficio práctico, como en el caso del estudiante que conoce su imposibilidad de interactuar en un medio donde se hable el idioma inglés que desea aprender; es decir, existen ámbitos del interés concretos manifiestos en los estudiantes. Otro caso es el de estudiantes que quieren realizar estudios en otro país, conseguir un trabajo donde el requisito es el idioma o el mejoramiento de habilidades de lectura, traducción y redacción con fines específicos.

Por su parte, Hernández (2002, p 24) muestra el siguiente modelo de motivaciones diferenciadas en los estudiantes:

Tabla 1. Motivaciones diferenciales en los estudiantes

De logro	Deseo de perfeccionamiento y superación
De obligación	Autoexigencia y cumplimiento de la norma
Epistémicos	Deseo de conocer e investigar
De realización	Deseo de generar proyectos y plasmarlos a través de la acción
Afiliativos	Deseo de relación con los demás y de recibir afecto y aprobación
Extrínsecos	Deseo de aprobar y de obtener recompensas y premios

Fuente: Hernández, 2002

Otro aspecto importante para mencionar se refiere a los factores que afectan la motivación como son los siguientes:

Hábitos de estudio: El estudiante en ocasiones desarrolla hábitos que van en contra de su propio desempeño escolar, actitudes como la copia, el desinterés por las tareas, impuntualidad, desgano, mala elección de lugares apropiados para el estudio, etc.

Rol del maestro. La relación de maestro y estudiante debe ser abierta y cooperativa, donde el maestro guía al estudiante en el proceso de aprendizaje y le facilita los medios para que aprenda de acuerdo a sus capacidades particulares, *“que sea un facilitador, para que sus discentes actúen de acuerdo a sus propias capacidades”* (Díaz, 2001, p.38). Si el maestro se apega a métodos tradicionales de enseñanza que no potencian la motivación por el conocimiento y a que el individuo se involucre en su propio aprendizaje, no se cumplirán los logros propuestos

Actitudes: las actitudes son percepciones acerca de las personas, las cosas o los hechos ambientales; así mismo en la medida en que dirigen la conducta, tienen cualidades motivacionales. Al definir las actitudes debe tomarse en cuenta, fundamentalmente, el modo en que “disponen” al individuo para que conciba en mundo y reaccione ante él de determinadas maneras (Hollander, 2000, citado por Cuervo, 2009 p. 24). Es importante entender que la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera es un dolor de cabeza para muchos maestros y estudiantes porque no se ve el idioma inglés como parte de la identidad del ser humano, lo cual implica una transformación. No se entiende como la apropiación de una nueva cultura, nueva forma de ser, etc. Crookall y Oxford (1988, p 136, citado por Ordorica, 2010, p.20) señalan que *“aprender un segundo idioma es a fin de cuentas aprender a ser otra persona social”*. Del mismo modo, Gardner afirma: *“Los idiomas se diferencian de otras materias en que tienen que ver la adquisición de habilidades y patrones de comportamiento característicos de otra comunidad”*. (1985, p 146 citado por Ordorica, 2010, p.20)

Estilo de aprendizaje. Siempre que el desarrollo del programa de inglés se adecue al estilo de aprendizaje del alumno, éste se sentirá más motivado por su aprendizaje. Es deber del docente analizar si un estudiante es analítico, descriptivo, a quienes les gusta más trabar en equipo, etc.

4.3.2. La lúdica como estrategia didáctica

Una estrategia, según Valls (1990, citado por Galeana de la O, 2008) es una *“sospecha inteligente y arriesgada acerca del camino más adecuado que hay que tomar”*. Las estrategias constituyen un plan de acción que tiene como propósito alcanzar objetivos de aprendizaje; para ello disponen de medios y recursos en la forma más ventajosa posible para alcanzar la meta deseada. En otras palabras, señalan las condiciones para asegurar que los estudiantes alcancen

los resultados esperados, determinando los métodos, la modalidad de aprendizaje y los medios que tendrá a su disposición.

Para implementar las mejores estrategias es fundamental tener en cuenta que todos los componentes de la misma y su disposición, propicien la participación activa del estudiante y no de un memorizador de información. Ellas deben incorporar instancias de aprendizaje individual y colaborativo que favorezca la reflexión individual y la interacción social, en condiciones que permitan al estudiante tomar a su cargo el proceso de aprendizaje. Es importante por tanto tener claridad en que las estrategias

deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que éste sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirvan de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea fluido. Y por consiguientes las actividades deber estar dirigidas a alcanzar las competencias (Romero y otros. 2009).

Por lo anterior es prioridad que el docente sea un investigador en didáctica, que seleccione y someta a prueba las estrategias más adecuadas de acuerdo con las variables que determinan un ambiente de aprendizaje:

- El estilo docente, cómo ejerce el profesor la dirección y control del aprendizaje.
- Las tareas de aprendizaje y las tareas de enseñanza.
- Las expectativas que exigen más trabajo y de calidad a los estudiantes.
- La cooperación y responsabilidad de los estudiantes en las tareas académicas.
- La aceptación positiva de los estudiantes, afecto y no sarcasmos que inhiben el aprendizaje. (Nieto, 2004. P.36)

Es imprescindible tener en cuenta la estructura establecida con respecto a la forma de aprender y a los valores y actitudes que orientan el comportamiento de los estudiantes, teniendo presente que no hay un único modelo capaz de hacer frente a todas las variables que conforman un ambiente de aprendizaje, por eso es útil disponer de modelos de enseñanza para poder elegir en el momento adecuado la forma más apropiada de estructurar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Los modelos se concretan en el aula y dependen del contenido, de las metas que se pretendan conseguir, del concepto que se tenga de cómo se aprende y cómo se enseña; pero también depende del contexto en el que tenga lugar la enseñanza.

Los modelos de técnicas y estrategias didácticas deben cumplir con los siguientes criterios:

1. Debe favorecer la comunicabilidad didáctica.
2. Favorecer aprendizajes significativos, no memorísticos.
3. Cumplir con las siguientes condiciones:
 - a. Clarificar el objetivo.
 - b. Aportar un contexto de enseñanza.
 - c. Conectar el material con el aprendizaje anterior del alumno.
 - d. Estructurar jerárquicamente el contenido.
 - e. Proponer ejemplos
 - f. Proponer la participación activa en otras tareas.
 - g. Suscitar un enfoque crítico
4. Comprobar la comprensión de los estudiantes (Ponce, 2005, p.62)

La lúdica, como estrategia didáctica es una experiencia educativa. En esto hay que tener claro que los estudiantes necesitan aproximarse al conocimiento y lo harán con gusto si los temas

y problemas que se les proponen parten de su experiencia vital presente y con estrategias experienciales; a este respecto puede citarse a Dewey (1960, pp. 2 , citado por Florez, 1999) quien plantea que

Ninguna experiencia es educativa si no tiende a un conocimiento de más hechos y una consideración de más ideas, y a una organización mejor y más adecuada de ellos. No es verdad que la organización sea un principio ajeno a la experiencia. De lo contrario, la experiencia estaría tan dispersa que sería caótica. (Flórez, R. 1999).

En procura de contribuir al mejoramiento en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de esta, se pretende implementar la lúdica como una estrategia metodológica para la búsqueda de un desarrollo pedagógico verdaderamente significativo en los docentes y estudiantes. Para ello hay que apuntar que la actitud lúdica va unida al hacer, al pensar y al sentir, está ligada a rasgos de la personalidad como son: el carácter y el temperamento; hace parte del carisma del individuo y está íntimamente relacionada con el liderazgo. No está sujeta a reglas, por lo que quien posee una actitud lúdica suele fracturar esquemas y sus acciones conducen a la consecución de la libertad y la autonomía, que no pueden llegar a entenderse como libertinaje o anarquismo.

Entonces se encuentra la lúdica ligada al proponer, recrear, imaginar, a la exploración, a la desconstrucción, a la transgresión; siempre acompañada de la búsqueda del placer, del disfrute y del goce. El término "lúdico" ha sido empleado en sentido predominantemente descriptivo cuando se ha usado en relación con el examen de la función que tiene el juego en la vida humana y aun en muchos seres orgánico.

La importancia del uso del componente lúdico en la adquisición de una segunda lengua es reconocida actualmente a través de diversos estudios y su eficacia es comprobada cuando se observa que quienes hacen uso de éste, obtienen resultados positivos en el aprendizaje.

Según Baraldi, (1999, p.38), las actividades lúdicas tienen el poder de proporcionar el aprendizaje que hace que los alumnos se sientan libres, favoreciendo así la producción y la socialización de forma más natural. Es necesario tener en cuenta que lo lúdico coexiste con el hombre desde su nacimiento y que el proceso de aprendizaje es mucho más sutil y agradable cuando se aprende sin sentir que esto está ocurriendo. El permitir el ingreso del juego en el aula despierta la curiosidad y si existe gusto por lo que se está aprendiendo, será aún mucho más provechoso y se fijara la mente sin caer en el olvido

En relación con la didáctica y la práctica pedagógica, el acto creativo que contiene la lúdica no sólo implica compromisos afectivos y emocionales, sino un gran proceso de comprensión del objeto de estudio; es por esto que el discurso de la pedagogía no es monolítico y que de ahí podría existir su gran riqueza conceptual y la posibilidad que desde muchas disciplinas se apunte a dicho discurso.

El mundo de la pedagogía necesita ser más comprendido que conocido, no basta con describir y explicar las nuevas corrientes de la pedagogía desde la teoría como hacen muchos expertos dentro de un campo de producción intelectual; sino que es necesario abordar la investigación de aula, para que sea el maestro el protagonista de dicho acto creativo. Allí el papel de la lúdica tiene una alta responsabilidad.

El concepto de lúdico referido a los juegos, a los juguetes, es necesario replantearlo y enriquecerlo con la ayuda de la antropología en lo referente al concepto y al uso de la cultura. Para Huizinga (citado por Henao, 2007, p.39) “*el hombre es un "Homo Ludens" antes que un*

"*Homo Sapiens*" mientras que la cultura funciona como un depósito de conocimientos, experiencias, creencias, valores, actitudes, significados, jerarquías, religión, nociones de tiempo, roles, relaciones espaciales, conceptos del universo, y los objetos materiales y las posesiones adquiridos por un grupo de personas a lo largo de generaciones.

Relacionar los discursos de lo cultural, lo actitudinal y la creatividad con la lúdica es intentar comprender un poco más este concepto, pues lo lúdico no es algo que se pueda aprender, es algo que sólo se puede vivir como producto de la experiencia de las diferentes culturas.

Vigostky, (citado por Pozo, 1996, p.29) plantea que: *"la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el hombre, porque esta experiencia, es el material con el que erige sus edificios de fantasía"*

A partir de la lúdica se debe considerar la forma de convertir nuestra vida acostumbrada en cotidiana y no se trata de la tarea ardua de crear una nueva vida, se trata de recrear la que se tiene para beneficios del conocimiento, en este caso. Es por eso que la lúdica debe ser vista como experiencia cultural, no determinada por propósitos ni por fines externos, de ahí su gran dificultad de volverlo didáctico.

La lúdica vista como experiencia cultural, es un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, al sin sentido, a la incertidumbre, al caos, a los conocimientos, a los saberes y por tanto a la creatividad humana. La lúdica en este sentido es un espacio para la posibilidad, para la libertad, para la creación y para el sin sentido. Y si la lúdica es experiencia, esta última es *"aprehensión y expresión de la realidad, una forma de ser, un modo de ser, una manera de vivir ... da cuenta de la manera como el sujeto integra para sí el saber, lo reelabora y provoca una forma definida de ser"* (Zambrano, 2005, p 61)

Los educandos disfrutan aprendiendo por medio del juego, adquieren conocimientos significativos, que pueden interiorizar y aplicar posteriormente en la resolución de problemas y toma de decisiones de la cotidianidad de sus vidas y preparándose para afrontar y planear de manera eficiente y efectiva su manera de vivir, obtienen mayor bienestar y mejor calidad de vida. Se facilita el trabajo, haciendo agradables aquellas áreas en las cuales existe apatía y renuencia de los educandos para participar y colaborar en ese proceso de enseñanza-aprendizaje; con clases más lúdicas el sujeto trabajará con más gusto y no por el simple hecho de cumplir con unos requisitos o por la obtención de una nota, viviendo el proceso educativo de forma agradable.

Pero igualmente hay que mostrar el juego en su rol de socializador, pues en el juego, ya sea de estilo libre o dirigido, los diferentes actores o individuos se tienen que relacionar unos con otros, generando necesariamente la adquisición de nuevas amistades con el consecuente ambiente propicio para trabajar la tolerancia, el respeto mutuo, fortalecer lazos afectivos y en general los valores y principios que se deben inculcar desde muy temprana edad en los niños.

De igual forma se afirma que

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad (Motta, 2004, p.23)

Esta definición demuestra que la lúdica es muy interesante tanto para docentes como para los estudiantes con el fin de potenciar las dimensiones y permitir el desarrollo de la creatividad para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por tal motivo, se hace necesario

implementar estrategias lúdicas y hacer partícipes a los estudiantes de procesos cada día más amenos donde se permita el aprendizaje con entusiasmo y espontaneidad.

La falta de actividades lúdicas en el desarrollo de los niños trae consigo problemas como aprendizaje que *“sólo da lugar a asociaciones puramente arbitrarias con la estructura cognitiva del que aprende, no permite utilizar el conocimiento de forma novedosa o innovadora.”* (Ausbel, 2001, p. 40). Además se llega a aprendizajes carentes de experiencias, hay muy poca o nula manipulación del material y escasa socialización.

Muchos son los beneficios que se obtienen mediante la utilización juiciosa y consecutiva del juego en la enseñanza-aprendizaje, por lo que es importante que los docentes y los estudiantes vivan los valores que otorga el juego en el aula, e inviten a los padres de familia a apoyar este proceso, ya que hablar de cooperación, libertad, felicidad, honestidad, humildad, amor, amistad, paz, respeto, responsabilidad, tolerancia y unidad puede resultar tan sencillo para los niños si se hace desde el juego como facilitador del aprendizaje.

El juego además de tener un gran valor educativo, constituye una actividad vital espontánea y permanente del niño, a partir del cual crea y fomenta normas de relaciones sociales y morales, convirtiéndose por demás en un agente de transmisión de ideas. Desde el juego se descubre en los individuos valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir perfeccionando pues desde los juegos simbólicos se realiza su identificación con el mundo externo.

De lo anterior se desprende que la lúdica es una estrategia didáctica que parte de experiencias fijadoras del aprendizaje, y que es necesario que dichas experiencias sean agradables, de tal forma que se pueda lograr aprendizajes significativos

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Por su enfoque metodológico y su fundamentación epistemológica el tipo de investigación es cualitativa descriptiva.

Se caracteriza por la utilización de un diseño flexible para enfrentar la realidad y la población objeto de estudio en cualquiera de sus alternativas. Trata de integrar conceptos de diversos esquemas de orientación de la investigación pedagógica, ya que este es un tema en relación con la didáctica.

La investigación cualitativa, definida como aquella “donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema” (Vera Vélez Lamberto, 2008), se aplica a un ambiente o contexto natural, en este caso el escolar, donde se verifica claramente el problema de estudio antes descrito. La recolección de los datos y su análisis es mucho más conceptual que numérica, permitiendo un análisis de modo inductivo. Se da un enfoque hacia cómo los sujetos en la investigación piensan y que significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto de esta indagación es la comunidad de la Institución Educativa Leningrado de la Ciudad de Pereira,

La muestra representativa que se tomó para que sirviera como elemento de indagación y posterior puesta en marcha del plan de acción la conforman los estudiantes de grado 10° en un total de 33 alumnos (18 hombres - 15 mujeres) en edades comprendidas entre los 15 y 18 años, discriminados así.

Tabla 2. Discriminación de la muestra por edades

EDAD (Años)	HOMBRES	MUJERES
15	4	5
16	8	4
17	3	4
18	3	2
TOTAL	18	15

Fuente: Elaboración propia

Los alumnos son en su mayoría de los estratos 1,2 de la comuna San Joaquín de Pereira

5.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

5.3.1. Construcción de una escala actitudinal tipo Likert

Después de haber conceptualizado la actitud como un estado de disposición psicológica, adquirida y organizada a través de la propia experiencia que incita al individuo a reaccionar de una manera característica frente a determinadas personas, objetos o situaciones y que es determinante para la motivación, en el ejercicio académico, y teniendo en cuenta también que las actitudes no son susceptibles de observación directa sino que han de ser inferidas de las expresiones verbales; o de la conducta observada, se ha determinado realizar una medición de las

actitudes de los estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Leningrado frente a la clase de Inglés para establecer cuál es la postura de los estudiantes frente a la asignatura, lo que permite establecer estrategias didácticas de acción, en procura de un aprendizaje significativo.

Por lo general la actitud es susceptible de una medición indirecta que se realiza por medio de unas escalas en las que partiendo de una serie de afirmaciones, proposiciones o juicios, sobre los que los individuos manifiestan su opinión, se deducen o infieren las actitudes. En este caso se escoge la escala aditiva tipo Likert, que tiene la ventaja de que es fácil de construir y de aplicar.

(Ver Anexo A)

Para su construcción se recogió una larga serie de ítems relacionados con la actitud de los estudiantes frente a la clase de inglés y se seleccionaron aquellos que expresan una posición claramente favorable o desfavorable. Luego se aplicó a la muestra (grado 10° Institución Educativa Leningrado) quienes respondieron eligiendo en cada ítem la alternativa que mejor describía su posición personal. Luego se tabulo y graficó.

5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS

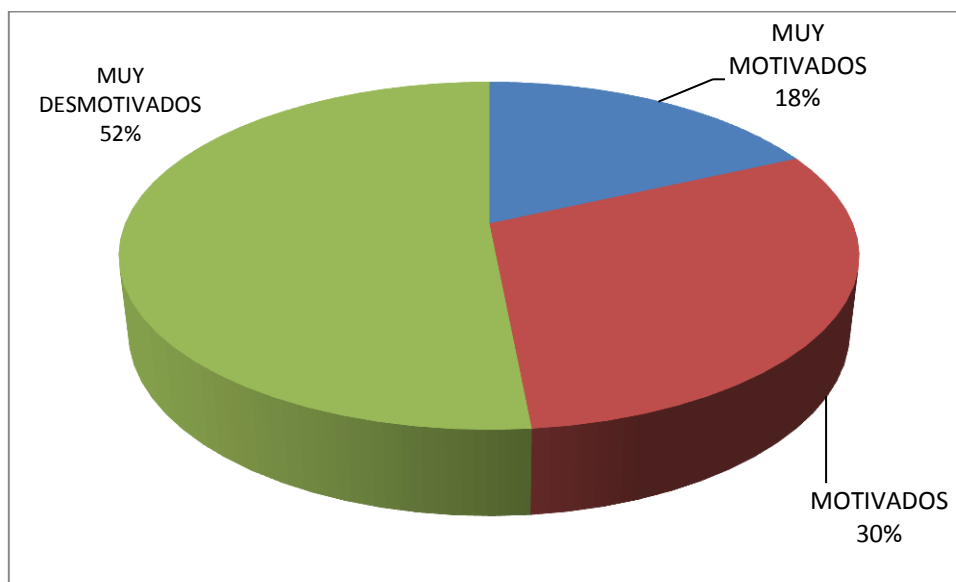
Después de aplicar la encuesta y hacer el tratamiento estadístico, obteniendo la media y la desviación estándar, se llegó a los siguientes resultados:

Tabla 3. Tabulación de resultados

ITEM	No. ESTUDIANTES	%
MUY MOTIVADOS	6	8
MEDIANAMENTE MOTIVADOS	10	30
MUY DESMOTIVADOS	17	52

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2. Resultados actitud frente a las clases de ingles



Fuente: Elaboración propia

En relación a los ítems indagando la actitud frente a la asignatura, y viendo los resultados acerca de su percepción del inglés, puede decirse que se corrobora la apatía que los estudiantes tienen frente al aprendizaje de esta lengua extranjera, una creciente falta de interés y una percepción de monotonía y desapego por el aprendizaje. No sienten que aprender inglés tenga una utilidad o proyección a futuro, no quieren profundizar en su aprendizaje, sienten que han gastado buena parte de su vida en estas clases, las tareas dentro y fuera del aula son para ellos ejercicios estériles. Todo lo anterior evidencia una completa desmotivación por el aprendizaje de esta lengua extranjera.

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

APRENDO JUGANDO... EL INGLÉS ME ESTÁ GUSTANDO

6.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Esta propuesta promueve en los estudiantes acciones que permiten la interacción, el conocimiento del idioma inglés, el afianzamiento de las competencias propias del área y el dominio del habla, la escucha, la lectura y la escritura. Se trata de una serie de juegos que generan en los estudiantes el interés y necesidad de conocer el idioma inglés, rompiendo la rutina de la clase magistral, motivando al trabajo en equipo y permitiendo un clima de confianza.

Se proponen los juegos para diferentes temáticas de estudio, todos son realizados en diferentes espacios de la institución: el patio de recreo, el aula de clase, el aula máxima, la biblioteca.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta tiene las siguientes características:

- Sensibiliza la comunidad educativa sobre la importancia del inglés como segunda lengua, en el entorno educativo y laboral de los individuos en un mundo globalizado que requiere del dominio del inglés, lengua mundialmente utilizada
- Busca el fortalecimiento de las habilidades en el idioma inglés.
- Motiva al estudiantado con herramientas didácticas lúdicas, que permitan la distensión y el desarrollo de la creatividad, en un clima agradable en el que se propicie un aprendizaje significativo

6.4. OBJETIVO

Fomentar la lúdica como componente didáctico para disminuir la apatía de los estudiantes frente al aprendizaje del idioma inglés

6.5. ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

Se inició con un trabajo previo de diagnóstico, efectuado sobre la base de una escala Likert para establecer los supuestos teóricos de la propuesta, los propósitos generales y específicos y una vez detectados los principales problemas asociados a la mala actitud de los estudiantes frente a la clase de inglés, se diseñó la siguiente estrategia para superar dicha problemática. Se propone la aplicación de juegos creativos donde los estudiantes se diviertan aprendiendo inglés. Algunas de estas actividades ya han sido implementadas en algunos grados de la básica y la media, consiguiendo mucho más interés por partes de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

JUEGOS EN CLASE

JUEGO No. 1

NOMBRE: ¿Con qué frecuencia? How often do you...?

OBJETIVOS:

Fomentar la creatividad y la respuesta rápida

Fortalecer el aprendizaje de los adverbios de frecuencia

Afianzar la lectura y el vocabulario

DESARROLLO: Se sientan todos los estudiantes del curso en círculo. En medio del salón se coloca una gran cartelera con la plantilla que contiene las preguntas. Con un borrador del tablero se juega al tingo tango, haciendo rodar el borrador por todos los estudiantes, quien quede con él después de repetir la frase tingo, tingo, tingo, tango, deberá pasar al frente y sacar un número del

1 al que están en una bolsa, el número que obtenga corresponde al número de casillas que debe mover en el tablero para contestar How often do you...?.

El siguiente jugador empezará contando desde la casilla donde contestó su compañero anterior. El tablero es el siguiente:

START ➔	1. TRAVEL BY BUS	2. SPEAK ENGLISH ON THE PHONE	3. WATCH DVDS	4. ASK A PARTNER.
23. READ BOOKS IN ENGLISH	<h1>HOW OFTEN DO YOU...?</h1>			5. GO TO BED REALLY LATE
22. GO SHOPPING FOR CLOTHES				6. WATCH FOOTBALL ON TV
21. RIDE A BIKE				7. WRITE EMAILS
20. ASK A PARTNER				8. ASK A PARTNER.
19. LISTEN TO MUSIC				9. GO TO PARTIES
18. WEAR JEANS				10. EAT RICE
17. SMILE				11. PLAY COMPUTER GAMES
16. ASK A PARTNER	15. DRINK COFFEE	14. VISIT YOUR RELATIVES	13. USE A COMPUTER	12. ASK A PARTNER

JUEGO No. 2 NOMBRE: Que están haciendo???? What are they doing?

OBJETIVOS:

Fomentar la creatividad y la imaginación

Fortalecer el aprendizaje del presente continuo

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se divide los participantes en varios grupos. Cada subgrupo toma una tarjeta y debe dibujar lo que está escrito en ella. Muestra su dibujo al resto de participantes y el grupo que conteste acertadamente (en inglés), utilizando la construcción del presente continuo, gana un punto.

Las tarjetas son las siguientes:

He's phoning his wife.	She's washing her hair.	They're dancing.
They're having an argument	She's waiting for a train	They're getting married.
He's cleaning the stairs.	She's running a race.	It's raining.
They're studying English.	She's thinking about her dog.	He's watching a sad movie.
She's brushing her hair.	He's riding a camel.	They're playing computer games.

JUEGO No. 3 NOMBRE: Yo soy... I'm

OBJETIVOS:

Fomentar la creatividad y la imaginación




Fortalecer el aprendizaje del presente simple

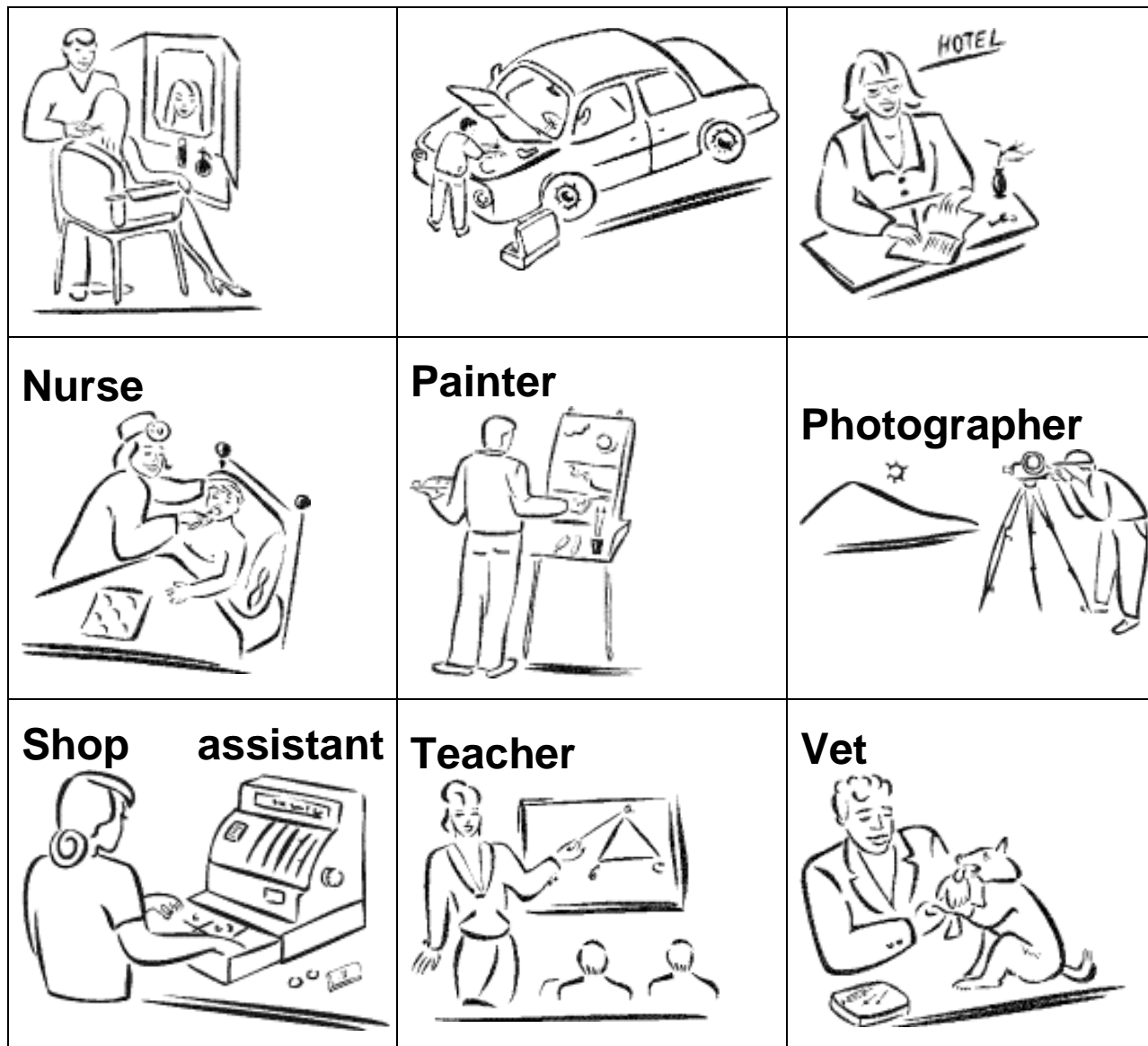
Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se sienta todo el curso en círculo. Con el borrador del tablero se juega al tingo tango, haciendo rodar el borrador por todos los estudiantes, quien quede con él después de repetir la frase tingo, tingo, tingo, tango, deberá pasar al frente y tomar una carta. Los demás estudiantes empezarán a preguntar, en presente simple, sobre su profesión, eje: apaga el fuego? Si la tarjeta tiene un Bombero, el jugador dirá yes, de lo contrario NO, y seguirán preguntando hasta adivinar la profesión que le toco en la carta

Las cartas son las siguientes:

<p>Musician</p> 	<p>Cook</p> 	<p>Doctor</p> 
<p>Hairdresser</p>	<p>Mechanic</p>	<p>Receptionist</p>



NOMBRE: Planes futuros - future plans

OBJETIVOS:

Generar preguntas a futuro

Fortalecer el aprendizaje del tiempo futuro

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se entrega a cada estudiante una lista de preguntas incompletas que debe llenar con la respuesta que le den los demás compañeros. Cada uno deberá preguntar a 4 compañeros diferentes. Las preguntas son las siguientes:

going to

Are you going to _____ after this lesson?

Are you going to _____ tomorrow?

Are you going to _____ at the weekend?

What are you going to do _____ ?

NOMBRE: Que hora es? What time is it?

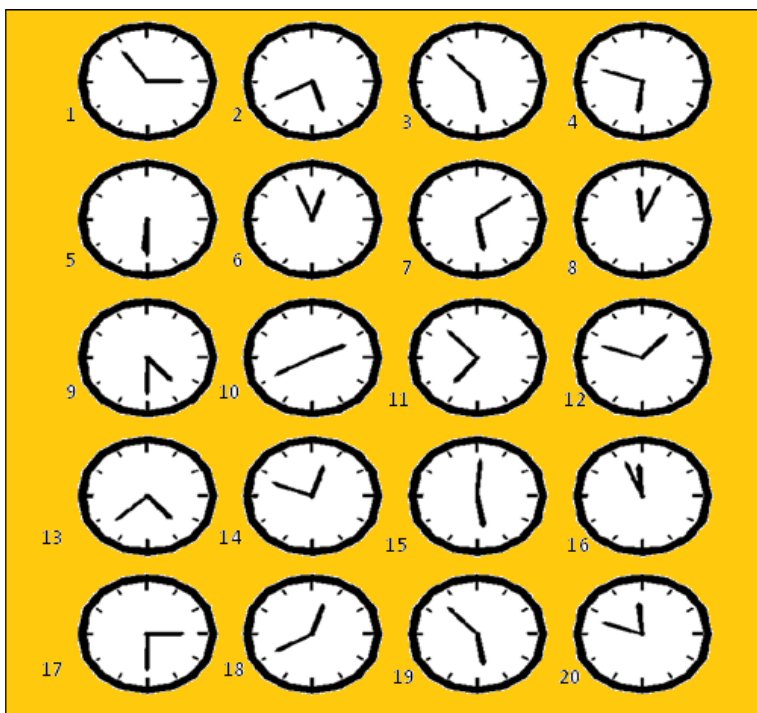
OBJETIVOS:

Conocer las horas marcadas en el reloj

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Con el borrador del tablero se juega al tingo tango, haciendo rodar el borrador por todos los estudiantes, quien quede con él después de repetir la frase tingo, tingo, tingo, tango, deberá sacar un número del 1 al 20 que están contenidos en una bolsa plástica. Ese número corresponde al número del reloj que está pegado en el tablero. Deberá indicar la hora que marca ese reloj. La plantilla de relojes pegada en el tablero son los siguientes:



JUEGO No. 6

NOMBRE: Lenguaje para dar instrucciones - Language for giving directions

OBJETIVOS:

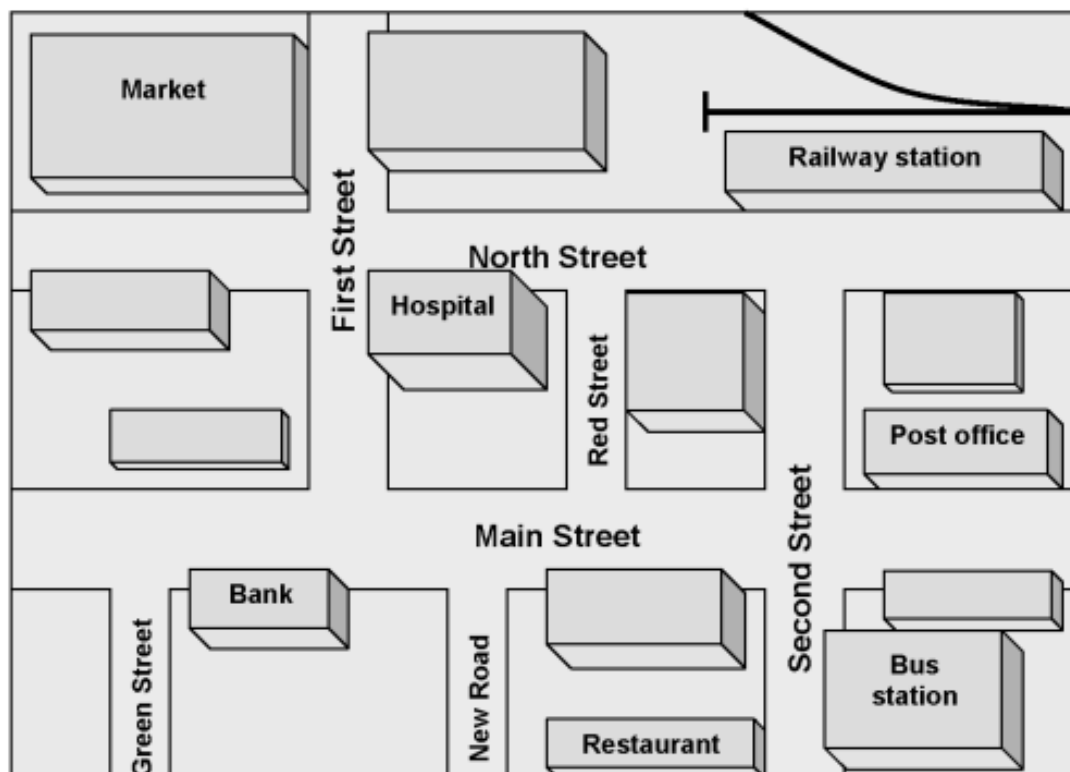
Fortalecer la orientación espacial

Conocer las preposiciones de lugar

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se juega en parejas. Un estudiante con el mapa en la mano le muestra a su compañero y la pide que le indique como llegar a un determinado lugar que allí se encuentra. El compañero deberá indicarle donde está el sitio por el que le preguntan. El mapa es el siguiente.



JUEGO No. 7

NOMBRE: Pasado simple con verbos irregulares. Simple past with irregular verbs

OBJETIVOS:

Fortalecer el conocimiento de los verbos irregulares

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se juega en dos grupos. El grupo A tendrá las preguntas que deberá completar y que hará al grupo B. Este deberá contestar en pasado simple con una respuesta completa. Por ejemplo: Quien escribió cien años de soledad? . El grupo B deberá contestar: Gabriel García Márquez escribió cien años de soldad. Se puntuará el grupo que haga las preguntas correctamente y el que conteste de manera correcta. La tarjeta de preguntas es la siguiente:

- | |
|---|
| <p>1. Who wrote _____?</p> <p>2. What year did _____ die?</p> <p>3. Who won _____?</p> <p>4. Who sang “_____”?</p> <p>5. What year did _____?</p> <p>6. Who invented _____?</p> |
|---|

JUEGO No. 8

NOMBRE: Puede o no puede - Can / Can't

OBJETIVOS:

Generar preguntas con Can

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se entrega a cada estudiante una lista de preguntas que debe hacer a sus compañeros y asegurarse de que tienen la habilidad que se les pide. En la casilla vacía deben colocar el nombre del compañero que ejecutó la acción requerida La lista es la siguiente:

	Who can do it?	<i>Name of student and answers</i>
1	...spell his / her first name and last name in 60 seconds	
2	...say his / her address and phone number.	
3	...count to twenty in ten seconds	
4	...name three cities in Britain and three cities in Australia.	
5	...say the months of the year backwards in 30 seconds	
6	...remember the name of his / her first teacher	
7	...sing a song in English.	
8	... say the alphabet backwards in 60 seconds?	
9	...say three animals smaller than a cat.	
10	...dance the tango.	

NOMBRE: Escribo verbos - write verbs

OBJETIVOS:

Fortalecer el conocimiento de los verbos

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se divide el grupo en dos. Cada subgrupo hace una fila enfrente del tablero. Un jugador del subgrupo A va al tablero y escribe un verbo. El compañero del subgrupo B escribe en frente de ese verbo, otro que empiece con la última letra del verbo que puso su compañero. Por ejemplo, si un estudiante colocó DANCE, el siguiente podrá colocar EAT el siguiente estudiante deberá colocar un verbo que empiece por T..



JUEGO No. 10

NOMBRE: Fortalezco mi vocabulario - strengthen my vocabulary

OBJETIVOS:

Afianzar el vocabulario y la habilidad verbal

DESARROLLO

Se divide el grupo en dos. Cada subgrupo hace una fila enfrente del otro. El docente emite una categoría y el primer estudiante de cada fila deberá decir 5 palabras de esa categoría, no deberán repetir de un grupo a otro, quien balbucee o hable en español deberá hacer una penitencia que colocará todo el grupo. Por ejemplo, si el docente impone la categoría frutas, cada estudiantes deberá decir 5 frutas y el alumno del otro grupo no podrá repetir ninguna palabra ya dicha por su compañero



NOMBRE: Vamos todos a vender - are we going to sell

OBJETIVOS:

Desarrollar la imaginación y creatividad

Afianzar la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros

DESARROLLO

Se divide el grupo en cuatro subgrupos. Todos los estudiantes se sientan formando un círculo. Cada subgrupo debe preparar una venta y presentar un producto, habiendo de persuadir a otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cuál es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización, etc.



JUEGO No. 12

NOMBRE: Las noticias en inglés - the news in English

OBJETIVOS:

Desarrollar la imaginación y creatividad

Responder a las preguntas Wh questions

Afianzar la expresión verbal

DESARROLLO

Se divide el grupo en subgrupos de 3 personas. Cada subgrupo deberá sacar una categoría para desarrollar en forma de noticiero. Deberán prepararlo y presentarlo ante sus demás compañeros. Las categorías serán: Farándula, deportes, política, economía, internacional, salud, ciencia y tecnología, local.



JUEGO No. 13

NOMBRE: Tabú - Taboo

OBJETIVOS:

Desarrollar la imaginación y creatividad

Afianzar la expresión verbal

DESARROLLO

Cada persona saldrá al frente y recibirá una tarjeta del profesor. El juego consiste en describir oralmente el término en negrita sin utilizar las palabras que aparecen bajo él. Otras personas tendrán que adivinar la palabra. Las Tarjetas son:

The Pope - Rome - Vatican -Catholic Church - names of Popes	Pyramids - Egypt - tomb - mummy - Tutan Kamon	A microwave - kitchen - cook - oven	Hollywood - USA - film - cinema - actor, - Actress	Spiderman - superhero, hero - red - blue - spider	Postman - letter - parcel, package	Hairdresser's - hair - cut	Internet - computer - website, webpage - email	Octopus - leg - eight - eat
Holland - cheese - tulips - the Netherlands - windmill	to sneeze - cold - Bless you!	Olympic Games - sport - medal - competition - four	a seal - sea - zoo - ball	Soap opera - TV - series - episode - names of soap operas	Christmas tree - tree - Christmas - balls	Cheese cake - cheese - cake - dessert	Drag queen - make up - man - woman	Rainbow - colour - sky - rain
Remote control - key - button - TV - channel	A politician - politics - names of politicians - elect, election - political party	Rocket - sky - planet - take off - NASA	Alarm clock - morning - bedroom - ring - get up	River Thames - London - England - UK - Britain	Agatha Christie - titles of her novels - writer - English - novel - crime - murder	Pyjamas - sleep - bed - night - morning	Textbook - course - study - class - page - unit	Colour - names of colours - rainbow
Easter - holiday - egg - rocession	In the hospital - Doctor - nurse - injection	In the school students teacher board pencil						

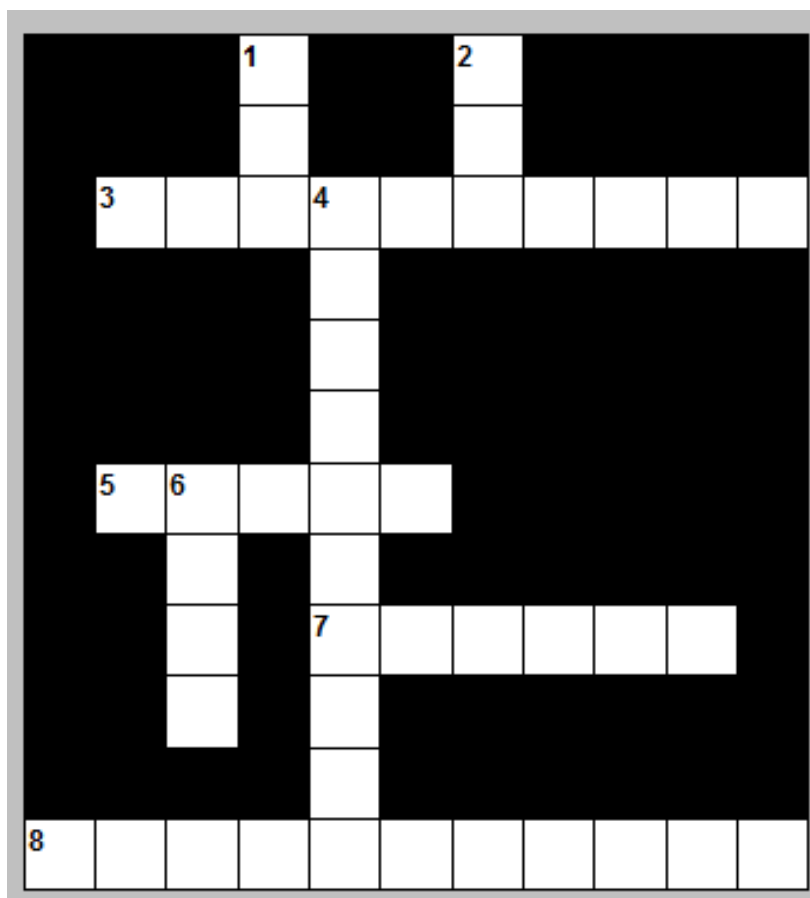
OBJETIVOS:

Fortalecer el vocabulario

Afianzar la expresión verbal

DESARROLLO

Se formaran dos grupos. Uno deberá desarrollar las palabras en vertical y otro en horizontal de este gran crucigrama. Cada equipo recibirá puntos por las respuestas correctas . El crucigrama es el siguiente:



Down:

- 1: You go there to see animals from all over the world.
- 2: You go to this place to exercise.
- 4: The inhabitants of this country are usually called "Kiwis"
- 6: Opposite of beautiful.

Across:

- 3: Opposite of Cheap
- 5: This place is so noisy! I need some peace and _____
- 7: Capital of the UK
- 8: He/She can cut, curl or dye your hair.




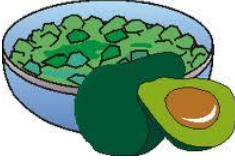






OBJETIVOS:

Fortalecer el vocabulario

Afianzar la lectura

DESARROLLO

Se formaran dos grupos. Uno tendrá una ficha con imágenes y el otro una ficha con un escrito que describe esa imagen. Un grupo coloca en el tablero la imagen y el otro, en el menor tiempo posible deberá etiquetarla con la frase descriptora. Las fichas son las siguientes

IMAGEN	DESCRIPTOR	IMAGEN	DESCRIPTOR
	has been one of the most important social figures in all civilizations and cultures as rural activities always occupied a central role in the economies of the human		electronic wireless device to access and use the services of the mobile phone network
	artist who is considered the most representative of Surrealism		Mexico's own sauce created by the Aztecs, one prepared from avocado.
	Giving or offering something in exchange for a certain amount of money		garment falls below the hips and fastens at the front with buttons but sometimes with belt
	Persona que se dedica a torear en las plazas de toros		knife-shaped tool small, thin sheet, sharp, which is used in surgical procedures
	set of sheets of paper or some similar material which, being bound, form a volume		House dome-shaped snow constructed for the Eskimos

JUEGO No. 16

NOMBRE: En mi mochila colombiana hay

In my colombian bag there is/are

OBJETIVOS:

Fortalecer el vocabulario

Fortalecer el conocimiento de los artículos (a, an, some)

Afianzar la memoria y la atención

DESARROLLO

Los estudiantes se sientan en círculo. El docente empieza la frase describiendo lo que hay en su mochila, el primer objeto debe empezar con la letra a. Los estudiantes deben ir nombrando los objetos en orden alfabético, repitiendo lo que dijo su compañero anterior: Ej. In my colombian bag there is an Apple.... In my Colombian bag there is an Apple and a banana y así sucesivamente hasta completar el abecedario.



JUEGO No. 17

NOMBRE: Ordeno las oraciones – Ordering the sentences

OBJETIVOS:

Fortalecer el vocabulario

Fortalecer los tiempos verbales

Afianzar la construcción gramatical

DESARROLLO

Los estudiantes se organizan en parejas o tríos. A cada grupo se le da una lista de frases cuyas palabras están en desorden. Deberán organizar cada frase con sentido lógico y gramaticalmente correcto y pasar al tablero a escribirlas. Ganará el grupo que primero termine correctamente las 10 frases. Estas son:

Leonardo	/	Gioconda	/	Davinci	/	ago	/	painted	/	the	/	years	/	two	/	hundred	/
car	/			Gregory	/	/is/		his	/	repairing							
commercial	/	many	/	Brad	Pit	/	acted	/	has	/	in	/	of	/	films	/	cinema
Marina		works		in		a		factory		near		the		hospital			
The		French		Revolution		gave		way		to		the		industrial		revolution	
The		Berlin		Wall		separated		Germany		until		the		Cold		War	
The		relativity		theory		was		a		very		important		contribution		of	Einstein
The		memory		of		my		computer		is		completely		filled			
I'm		going		to		travel		to		Paris		next		month			
I'm sure you will come when the game had finished																	

OBJETIVOS:

Fortalecer el vocabulario

Fortalecer los tiempos verbales

Afianzar la construcción gramatical

DESARROLLO

Los estudiantes se organizan en filas. El docente escribe en el tablero el enunciado de un cuento: ejemplo: Once upon a time a princess... Los estudiantes que estén en el primer puesto de cada fila deberán escribir ese encabezado en una hoja y continuarlo con una frase, luego lo pasaran al compañero de atrás quien continuará la historia con otra frase, y así hasta el último de la fila. Al final el último por fila deberá leer el cuento y ganará el que primero termine el cuento con sentido gramatical correcto.



OBJETIVOS:

Fortalecer el vocabulario, la comprensión, la escucha

Afianzar la construcción gramatical

DESARROLLO

Los estudiantes se organizan en círculo. A cada uno se le da un número del 1 al 33, ese número corresponde a una actividad que está en un sobre marcado con dicho número y que debe realizar cuando sea su turno. Todos los estudiantes recibirán además una tarjeta con la palabra HELP que sacará en el momento en que necesite ayuda para realizar la actividad y otra con un comodín que utilizará cuando sea su turno de ayudar a un compañero. El estudiante que realice la actividad correspondiente en forma correcta recibirá una estrella que corresponderá a una nota de participación. Durante la actividad no se puede hablar en español ni se harán intervenciones si no se le ha dado la oportunidad de ayudar. A continuación se relacionan las actividades y los comodines

ACTIVIDADES

1. Draw a monkey
2. Sing the chorus of a song in English
3. Name eight colors
4. Spell LANGUAGE
5. Answer: What time is it? with your left hand in your right ear and your right in your left knee
6. Write your signature with the opposite hand.
7. Answer: How many legs does a spider have? Say it laughing
8. Kiss in the forehead to the smallest partner
9. Spell DAUGHTER

10. Answer: Where was Bolivar born? Say it crying

11. Name the days of the week

12. Describe the picture =====>



13. Tell a joke in Spanish

14. Read aloud the following numbers:

238 578 1.125 3.574 79 85 10.578

15. Say the alphabet with the rhythm of a song.

16. Say five female names

17. Answer: Which are the wonders of the modern world?

18. Name five American cities

19. Read the twister:

I saw Susie sitting in a shoe shine shop.

Where she sits she shines, and where she shines she sits.

20. Answer: What is he doing?



21. Pronounce the following words:

Future - disaster - beer - husband - everybody - registration - decision - animal - chair

22. Spell WEATHER

23. Say the opposites of these adjectives: Intelligent - beautiful - tall - clean - many - bad - heavy

24. Say the name of five mammals

25. Draw a dog dancing on a mountain

26. Write in English the following Spanish words

edificio abuelo amigo ocupación viaje exactamente mensaje

27. Spell WYOMING

28. Describe the picture



29. Say five male names

30. Say twenty departments of Colombia

31. Memorize and repeat in the same order the following words

Castle energy delicious vehicle gorgeous

32. Jump in one foot while your sing the Colombian hymn

33. Answer: Who said the quote: "The only true wisdom is in knowing you know nothing"?

COMODINES

A	A	A	N	D	DA	AY	TRA
YUDA	YUDA	YUDA	O	A UNA	UNA	UDA	DUCE AL
1 VEZ	2	3	AYUDA	PISTA	PISTA EN	CON	ESPAÑOL
	VECES	VECES		EN	ESPAÑOL	MÍMICA	
				INGLES			

6.6. RECURSOS

HUMANOS

Docente investigadora

Estudiantes de la institución educativa

TÉCNICOS

Computador

Internet

Impresora

Cámara fotográfica

DIDÁCTICOS

Carteles

Talleres

Papelería

INSTITUCIONALES

Institución educativa Leningrado

Biblioteca Pública Municipal

6.7. EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Se evaluará el comportamiento de los estudiantes frente a la propuesta y se espera que ellos a inmediato y mediano plazo reduzcan la actitud apática frente a las clases de inglés

6.8. INDICADORES DE LOGRO ESPERADOS

- Siguen instrucciones orales para identificar los temas relativos al plan de área
- Participan de las actividades programadas para el aprendizaje de las diferentes temáticas
- Tienen actitudes positivas frente a las actividades propuestas y al aprendizaje de la asignatura

7. CONCLUSIONES

El interés de la presente investigación ha sido el de plantear la estrategia lúdica como método didáctico generador de interés hacia el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica y media de la institución educativa Leningrado de la ciudad de Pereira, dado el alto desinterés y el clima escolar desmotivante que expresan los estudiantes.

En este sentido se logró identificar las causas de la apatía hacia la enseñanza del inglés por parte de los estudiantes, a través de una indagación diagnóstica por medio de una escala Likert, la cual arrojó como resultado que la apatía obedece a la monotonía de la clase y a la falta de claridad en relación a los logros esperados en el aprendizaje del idioma inglés, así como a su utilidad en la construcción de su proyecto de vida.

Proponer el juego como estrategia didáctica que contribuya a mejorar el interés frente a esta asignatura es una meta a corto plazo que con toda seguridad contribuirá a fomentar un clima de aprendizaje mucho más dinámico y atrayente para los estudiantes.

Presentar juegos didácticos que sirva a los docentes del área para su labor educativa constituye un aporte significativo a la didáctica de la asignatura y permite generar un material para la institución que puede ser punto de partida para indagaciones posteriores una vez puesta en marcha esta propuesta.

8. BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, David Paul. (2001) Teoría del aprendizaje significativo. México: Trillas, 2° Ed.

Bañuelos, A. (1993). Motivación Escolar: Estudio de Variables Afectivas. México: Perfiles Educativos. Núm. 60.

Baraldi, Clemencia. (1999) Jugar es cosa seria. Rosario: Ed. Homo Sapiens

Cuervo Grisales, Jairo Alberto. Construcción de una escala de actitudes hacia la matemática (tipo likert) para niños y niñas entre 10 y 13 años que se encuentran vinculados al programa pretalentos de la escuela de matemáticas de la Universidad Sergio Arboleda. En línea en http://ima.usergioarboleda.edu.co/pelusa/pelusa%282%29/documentos/Tesis_Jairo%20Cuervo.pdf consultado el 19 de julio de 2013

Delfín de Manzanilla, Beatriz. (2007) Actitud de los estudiantes universitarios hacia el aprendizaje del inglés. Instituto Universitario de Tecnología del Estado Trujillo- Extensión Boconó. Estado Trujillo, Venezuela. En línea en: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/view/339/761> Consultado el 18 de julio de 2013

Díaz Barriga, F. (2001). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.

Flórez, R. (1999). Evaluación Pedagógica y Cognición. En línea en: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SsEXdyhDV4J:evaluaciondelosaprendizajes.wikispaces.com/file/view/intlectura7.doc+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=co>. Consultado el 18 de julio de 2013

Galeana de la O. Lourdes. Aprendizaje basado en proyectos. En <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>. Consultado el 2 de octubre de 2008

García Esquivel, Raquel (2011). Estudios sobre la motivación y los problemas de convivencia escolar. Universidad de Almería. En línea en http://repositorio.ual.es/jspui/bitstream/10835/1179/1/Garcia_Esquivel_Raquel.pdf, consultado el 19 de agosto de 2013

Henao, Walbert. (2007) Como entender la Lúdica como estrategia pedagógica. Bogotá: Eduteca

Hernández, M. (2002) Motivación animal y humana. México: El Manual Moderno

I.E. Leningrado. (2013). En línea en <http://leningrado.edu.co/> consultado el 20 de septiembre de 2013

Mendoza, Esmeralda (2005) La motivación. Valencia, Venezuela: Universidad de Carabobo. En línea en: <http://www.ilustrados.com/tema/7396/Motivacion.html>_consultado el 18 de julio de 2013

Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación en Colombia. Bogotá: Cerlibre

Nieto, J (2004). Estrategias didácticas para mejorar la práctica docente, Madrid: CCS

Kemmis, S. y McTaggart, R. (1992). Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona: Laertes.

Ochoa Florez, Rafael. (1998). Hacia una pedagogía del conocimiento. Bogotá: McGraw Hill

Ordorica, D. (2010). Motivación de los alumnos universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera. En línea en revista electrónica de la Mediateca del CELE UNAM <http://cad.cele.unam.mx/leaa/cnt/ano03/num02/0302a04.pdf>. Consultado el 14 de agosto de 2013

Ponce, M. (2005) Cómo enseñar mejor. Técnicas de asesoramiento para docentes, Barcelona: Paidós

Pozo,J (1996). Teorías Cognitivas del Aprendizaje. Madrid: Eds. Morata

Romero, Lorena y otros. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela. Revista Digital. En línea en <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm> Consultado el 15 de julio de 2013

Zambrano Leal, Armando (2005). Didáctica, Pedagogía y Saber. Bogotá: Editorial Magisterio

Vera Vélez Lamberto (2008) La investigación cualitativa. En línea en <http://www.ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/investigacion-cualitativa.html> consultado el 15 de octubre de 2013

9. ANEXOS

ANEXO A. ESCALA LIKERT APLICADA A ESTUDIANTES DE GRADO 10 I.E. LENINGRADO

Estudiante: El siguiente cuestionario no tiene ninguna nota, no hay respuestas correctas ni incorrectas, y por lo tanto no tiene consecuencias en sus calificaciones en inglés, el interés es sólo conocer si está de acuerdo o no con cada una de las siguientes afirmaciones. Por favor indique su opinión colocando el número de acuerdo a su respuesta así:

TOTALMENTE DE ACUERDO	1
DE ACUERDO	2
INDIFERENTE (No sabe o no puede responder)	3
EN DESACUERDO	4
TOTALMENTE EN DESACUERDO	5

No tome mucho tiempo en ninguna de las afirmaciones, más bien asegúrese de responder a cada una de ellas. Trabaje con cuidado. Recuerde que no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que interesa es su opinión. Deje que su experiencia lo guíe para marcar su verdadera opinión

No	Item	respuesta
1	El inglés es ameno y estimulantes para mí.	
2	Los cursos de inglés son valiosos y necesarios.	
3	Pienso que podría estudiar Inglés más avanzado	
4	El Inglés usualmente me hacen sentir incómodo(a) y nervioso(a).	
5	Siempre dejo en último lugar las tareas de Inglés porque no me gustan	
6	El Inglés me servirán para hacer estudios superiores	
7	Aunque estudio, el Inglés siempre me parece muy difícil.	
8	Si estudio con juicio puedo entender cualquier tema de ingles	
9	Disfruto con las actividades que me dejan como tarea en las clases de Inglés	
10	El Inglés enseña a pensar.	
11	Los temas que se abordan en Inglés nunca me resultan difíciles de comprender y manejar	
12	Me siento tenso e incómodo en clase de Inglés.	
13	La clase de Inglés es mi favorita	
14	Sólo deberían estudiar Inglés aquellos que lo aplicarán en sus futuras ocupaciones.	
15	No entiendo Inglés porque las clases son eternas	
16	Me siento seguro al trabajar en Inglés	
17	No me molestaría en absoluto tomar más clases de Inglés.	
18	Confío en poder hacer actividades más complicados de Inglés	
19	Sólo en los exámenes de Inglés me siento físicamente indispuerto	
20	Prefiero estudiar cualquier otra materia en lugar de inglés.	
21	Guardaré mis cuadernos de Inglés porque probablemente me sirvan	
22	Necesitaré del Inglés para mi trabajo futuro.	
23	Puedo aprender cualquier tema de Inglés si está bien explicado.	
24	Mi mente se pone en blanco y soy incapaz de pensar claramente cuando llega la clase de Inglés.	
25	Ojala nunca hubieran inventado las clases de Inglés.	
26	El inglés es muy interesante para mí.	
27	Estudiar inglés me hace perder tiempo valioso.	